

**LAPORAN PERKEMBANGAN
PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
(PPMP) TAHUN ANGGARAN 2019**

**TOPIK PENGEMBANGAN
METODE PEMBELAJARAN**

JUDUL USULAN

**METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* PADA MATA KULIAH SAKUBUN II MENGGUNAKAN
WEBSITE MINNA NO CAN DO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

TIM PENGUSUL:

- | | |
|-------------------------------------|-----------|
| 1. Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum | (Ketua) |
| 2. Rachmidian Rahayu, M.Hum | (Anggota) |



**Didanai oleh dana PPMP Tahun Anggaran 2019
Nomor: 07/UN.16.18/PT.01.03/2019 tanggal 11 Maret 2019**

**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG, 2019**

**HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL
PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
(PPMP)
TAHUN ANGGARAN 2019**

Topik Pengembangan	: Metode Pembelajaran
Judul Usulan	: Metode Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> pada Mata Kuliah Sakubun II menggunakan <i>Website Minna no Can Do</i> sebagai media pembelajaran
Ketua Peneliti	
a. Nama Lengkap dan gelar	: Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum.
b. NIP	: 197712102005012004
c. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
d. Program Studi	: Sastra Jepang
e. Nomor HP	: 081363063234
f. Alamat e-mail	: darnienzimar@hum.unand.ac.id
Data Matakuliah	
a. Nama Mata kuliah	: Sakubun II
b. Bobot sks	: 2 SKS
c. Semester ke	: empat
d. Jumlah tim pengampu mata kuliah	: 2 orang
e. Jumlah anggota dalam proposal	: 1 orang



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Dr. Hasanuddin, M.Si
NIP 196803171993031002

Padang, 18 Februari 2019
Ketua Pengusul,

Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum
NIP 197712102005012004

METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* PADA MATA KULIAH SAKUBUN II MENGUNAKAN *WEBSITE MINNA NO CAN DO* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Bab I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Sejalan adanya revolusi industri 4.0, diharapkan dosen mampu mengembangkan berbagai bentuk metode pembelajaran dengan menggunakan teknologi pembelajaran, misalnya dengan membuat aplikasi sendiri, maupun aplikasi pembelajaran dari internet, seperti i-learn, media sosial, *youtube*, *online learning games*, dan lainnya, untuk efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi pembelajaran ini juga dapat diterapkan di dalam keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai para pembelajar bahasa, yaitu keterampilan membaca, keterampilan berbicara, keterampilan mendengar (menyimak) dan keterampilan menulis.

Di dalam bahasa Jepang, mata kuliah yang berhubungan dengan keterampilan menulis disebut dengan Sakubun. Di Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, mata kuliah Sakubun terdiri atas dua, yakni Sakubun I dan Sakubun II, di mana kedua mata kuliah ini ditawarkan pada mahasiswa semester IV. Mata kuliah *Sakubun II* adalah mata kuliah wajib dalam kemampuan bahasa Jepang. Mata kuliah ini berhubungan dengan kegiatan menulis dalam sebagai bentuk pengaplikasian dari penggunaan Bahasa Jepang. Berdasarkan kurikulum Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, mata kuliah ini berbobot 2 SKS perminggu (2x50 menit), diberikan pada semester IV dan merupakan lanjutan dari mata kuliah *Sakubun I*.

Tujuan dari pembelajaran *Sakubun II* yaitu melatih mahasiswa dalam menulis karangan dengan mengaplikasikan pola-pola kalimat yang telah dipelajari pada mata kuliah *Nihongo Kiso* (tata bahasa) I-IV, dan juga telah memahami kanji (kurang lebih 300 kanji), serta kosakata (kurang lebih 1000 kosakata).

Setelah mengikuti perkuliahan *Sakubun II*, diharapkan mahasiswa mampu menulis secara sederhana dengan berbagai macam topik, mahasiswa mampu mengutarakan maksud, pikiran dan perasaan mulai dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks melalui penerapan kosakata, kanji dan pola-pola kalimat Bahasa Jepang yang telah dipelajari sebelumnya. Capaian lain yang diharapkan adalah sejalan dengan program Universitas Andalas yang menerapkan pendekatan *Student Centered Learning* (SCL), diharapkan mampu memotivasi keingintahuan dan semangat

belajar mahasiswa ke arah *life-long learning* untuk mencapai suatu kompetensi *hard skill* dengan tidak mengabaikan kompetensi *softskill*, baik *intrapersonal skill* (kemandirian, berpikir kritis dan analitis) maupun *interpersonal skill* (bekerja dalam tim dan berkomunikasi lisan), juga dapat dibangun nilai-nilai dasar seperti integritas, disiplin, kerja keras, santun/etika/memiliki tata nilai dan percaya diri yang semuanya akan membentuk karakter mahasiswa.

Bahan ajar pada pembelajaran *Sakubun II* selama ini menggunakan buku ajar *Minna no Nihongo Shokyu II-Bunkei Renshuuchou*. Bahan ajar tersebut tidak hanya berisikan *goi/kosa kata* dan *bunpo/pola kalimat*, tetapi juga gambar untuk atau ilustrasi yang dapat menuntut mahasiswa berpikir aktif. Akan tetapi penggunaan buku tersebut tidak memperoleh hasil yang maksimal, mahasiswa tidak begitu menguasai mata kuliah ini dengan baik. Metode pembelajaran selama ini dilakukan berdasarkan pendekatan kombinasi TCL-SCL. Pendekatan TCL dilakukan diawal perkuliahan dengan cara menjelaskan konsep-konsep dasar dan pola-pola kalimat yang terdapat dalam buku *Minna no Nihongo Bunkei Renshuuchou II*, dan selanjutnya pendekatan SCL dilakukan melalui metode *collaborative learning* dan *small group discussion* untuk tugas kelompok.

Pada metode *collaborative learning* mahasiswa bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas, membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan konsensus kelompoknya sendiri. Sedangkan metode *small group discussion*, mahasiswa mendiskusikan mengenai konsep-konsep dasar dan pola-pola kalimat, kemudian mengaplikasikannya ke dalam *sakubun* dengan menuangkan pikirannya sesuai dengan konsep yang mereka ketahui. Materi perkuliahan juga mencakup penyelesaian kalimat, memperbaiki kalimat yang salah, menjawab pertanyaan, dan membuat kalimat, kemudian bentuk kesalahan dalam karangan mahasiswa dikomentari oleh mahasiswa.

Mencermati rumusan deskripsi mata kuliah dan capaian pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, seharusnya mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini sudah terampil menuangkan gagasan atau idenya dengan bahasa Jepang yang baik dan benar. Akan tetapi kenyataannya tidak seperti yang diharapkan sebab adanya kekurangmampuan mahasiswa dalam menuangkan ide, penguasaan polapola kalimat dan kosakata yang kurang memadai. Hal tersebut, dapat diketahui dari latihan-latihan harian, tugas-tugas akhir, dan penilaian.

Metode penilaian terdiri atas penilaian terhadap hasil dan penilaian proses. Penilaian hasil terdiri dari potofolio, Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). Penilaian

proses terdiri dari kompetensi *softskill* baik *intrapersonal skill* (meliputi kemandirian, berpikir kritis dan analitis) maupun *interpersonal skill* (meliputi kerja dalam tim dan komunikasi lisan), dan nilai-nilai dasar-dasar mahasiswa (meliputi integritas, disiplin, kerja keras, santun/etika/memiliki tata nilai, dan percaya diri).

Sebaran nilai akhir pada semester sebelumnya mulai dari C sampai dengan A-. Permasalahan dalam pencapaian hasil belajar mahasiswa yaitu, tidak ada mahasiswa yang mendapatkan nilai A. Hal ini disebabkan karena kurang bervariasinya penggunaan bahan ajar, dan metode pembelajaran yang kurang inovatif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, agar kegiatan pembelajaran Sakubun II ini lebih dipahami dan diminati oleh mahasiswa, maka perlunya pembaharuan dan modifikasi dalam model pembelajaran, dalam hal ini model pembelajaran yang akan diterapkan adalah *Mind Mapping* (peta pikiran) yang dipopulerkan oleh Buzan tahun 1970-an, yang didasarkan pada cara kerja otak. Disebut metode *Mind Mapping*, karena peta pikiran ini berupa urutan langkah-langkah yang sistematis. Otak mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, bentuk-bentuk, suara musik, dan perasaan. Otak menyimpan informasi dengan pola dan asosiasi seperti pohon dengan cabang dan rantingnya (Hermawati, 2009).

Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis. Sebagaimana menurut Buzan, bahwa *Mind Mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, dengan cara menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Buzan, 2008:4).

Metode pembelajaran *Mind Mapping* yang diterapkan pada mata kuliah Sakubun II ini menggunakan *website Minna no Can Do*. *Website Minna no Can Do* merupakan *website* yang dikeluarkan oleh *The Japan Foundation* pada tahun 2010, yang merupakan salah satu sistem evaluasi sejauh mana kita dapat menggunakan Bahasa Jepang. *Website Minna no Can Do* dibuat agar orang asing dapat lebih mudah dalam mempelajari bahasa Jepang dan ia dapat mengevaluasi dirinya sendiri secara objektif, sejauh mana ia dapat menggunakan bahasa Jepang.

Dalam *Minna no Can Do*, terdapat beberapa tingkatan yaitu A1, A2, B1, B2, C1 dan C2. Level terendah adalah A1 sedangkan level tertinggi adalah C2 (<https://jfstandard.jp/cando>). Dalam metode pembelajaran ini, level *Can Do* yang dipakai adalah level A2. Level-level yang terdapat dalam *website Minna no Can Do* ini berguna untuk menangkap level kemampuan pembelajar bahasa Jepang. Di dalam *Minna no Can Do* terdapat poin-poin yang berhubungan dengan empat keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara, dan mendengar sesuai dengan levelnya yang sudah dirancang dan dipertimbangkan sedemikian rupa (Herniwati, dkk: 2016)

Penggunaan *Minna no Can Do* dalam penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk menangkap apakah mahasiswa dapat menyelesaikan tiap-tiap tema yang terdapat di dalam *Website Minna no Can-Do* yang berhubungan dengan kegiatan menulis, yang mana mahasiswa nantinya dapat mengeksplor kemampuan menulis dengan tiap-tiap nomor *Can Do* yang ada pada *website* tersebut.

Keberhasilan penelitian ini mencakup tiga hal berikut ini, yaitu:

a. Hasil Capaian Pembelajaran;

Di dalam perkuliahan, jika target pembelajaran tercapai, maka pengembangan pendidikan dalam perkuliahan ini akan berhasil. Cara mahasiswa mengaplikasikan penggunaan metode *mind mapping* untuk membuat tulisan merupakan bagian penting dalam hasil capaian pembelajaran. Mahasiswa mempunyai kemampuan menggunakan tema-tema yang terdapat dalam *Can-Do* dalam tulisannya dengan menerapkan metode *mind mapping*. Selain itu penggunaan tata bahasa yang benar dalam sebuah tulisan merupakan penilaian utama.

b. Sebaran nilai akhir;

Keberhasilan penelitian pengembangan pendidikan akan terlihat jika mahasiswa yang mengikuti perkuliahan akan mendapatkan nilai yang baik, yaitu mendapatkan nilai B, B+, A- dan A.

c. Respon Mahasiswa terhadap pengembangan metode pembelajaran.

Setelah selesai perkuliahan *Sakubun II*, untuk melihat respon mahasiswa terhadap pengembangan metode pembelajaran, maka disebar angket mengenai penggunaan *mind mapping* pada *Can-Do*. Di dalam angket tersebut dicantumkan tingkat kepuasan mengenai penggunaan metode *mind mapping*.

2. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran keterampilan menulis dalam mata kuliah Sakubun II dengan penerapan metode *mind mapping* pada mahasiswa sastra Jepang Universitas Andalas.
- b. Meningkatkan keterampilan menulis dalam kuliah Sakubun II dengan menerapkan metode *mind mapping*.

Sedangkan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

- a. Melatih mahasiswa untuk berpikir imajinatif dan kreatif.
- b. Meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa
- c. Kegiatan menulis dalam mata kuliah Sakubun II menjadi lebih bermakna.
- d. Memperkaya khazanah ilmu pengetahuan pembelajaran Sakubun II
- e. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Kajian Pustaka

Dalam perkuliahan *Sakubun II*, penggunaan *Can-Do* ini diterapkan dengan metode pembelajaran *mind mapping*. Menurut Buzan (2012:4) *mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. Metode *mind mapping* berguna untuk membantu kita mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasi materi, dan memberikan wawasan baru (Deporter, 2010:225).

Menurut Buzan (2012:15) terdapat tujuh langkah dalam membuat *mind mapping*. Tujuh langkah tersebut sebagai berikut:

1. *Mind mapping* dimulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Alasan dimulai dari tengah akan memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya secara lebih bebas dan alami.
2. Menggunakan gambar untuk ide sentral. Dengan sebuah gambar akan membantu otak mengemukakan bermacam-macam kata dalam menggunakan imajinasi yang akan

diungkapkan. Gambar sentral akan lebih menarik mengakibatkan otak tetap terfokus, membantu otak berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak.

3. Menggunakan warna yang menarik. Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Dengan bermacam warna membuat mind map lebih hidup, menambah energi pada pemikiran yang kreatif dan menyenangkan.
4. Menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan menghubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tingkat tiga ke tingkat satu dan dua dan seterusnya. Apabila cabang-cabang dihubungkan akan lebih mudah diingat dan dimengerti.
5. Membuat garis hubung yang melengkung, karena garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik seperti cabang-cabang pohon jauh lebih menarik bagi mata.
6. Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis, dengan kata kunci tunggal akan lebih banyak fleksibilitas kepada peta pikiran.
7. Menggunakan gambar. Dengan gambar dapat diungkapkan bermacam-macam kata.

Dengan memperhatikan cara-cara pembuatan *mind mapping* dan menerapkannya dalam pembelajaran, mahasiswa dapat berlatih mengembangkan otaknya secara maksimal, mahasiswa akan lebih mudah berkonsentrasi karena setiap catatan yang dibuat oleh masing-masing mahasiswa bersifat unik dan mudah dipahami (Ikhwanuddin, 2013:36)

Tahap-tahap yang akan dilakukan metode *mind mapping* sebagai berikut.

1. Mahasiswa memilih ide cerita yang terdapat di dalam *Can-Do* kemudian menuliskannya di tengah selembar kertas kosong.
2. Mahasiswa mengembangkan gagasan pokok dengan menuliskan kata-kata kunci pada cabang-cabang yang meliputi gagasan pokok tersebut sehingga menjadi sebuah *mind map* kerangka karangan.
3. Mahasiswa mengembangkan *mind map* kerangka karangannya dengan menambahkan keterangan lagi disetiap cabang yang telah dibuat sebelumnya.
4. Siswa memberikan warna, simbol dan gambar yang menarik pada *mind map* kerangka karangannya.
5. Setelah mahasiswa selesai membuat *mind map* kerangka karangan, kemudian diberikan tugas untuk membuat cerita berdasarkan *mind map* kerangka karangan yang telah dibuat.

6. Ide yang muncul di tengah aktivitas menulis dapat dituangkan dalam cabang atau ranting mana pun dan selanjutnya ditambahkan dalam karangan cerita.

Metode *mind mapping* digunakan pada mata kuliah Sakubun II dengan menggunakan *Website Minna no Can Do*. *Website Minna no Can-Do* merupakan *website* yang dikeluarkan oleh *The Japan Foundation* yang merupakan salah satu sistem evaluasi sejauh mana kita dapat menggunakan Bahasa Jepang. Dalam *Can-Do* terdapat beberapa tingkatan yaitu A1, A2, B1, B2, C1 dan C2. Level terendah adalah A1 dan level tertinggi adalah C2. Dalam metode pembelajaran ini, level *Can-Do* yang dipakai adalah level A2. *Can-Do* dibuat agar orang asing dapat lebih mudah dalam mempelajari bahasa Jepang dan dia dapat mengevaluasi dirinya sendiri secara objektif, sejauh mana ia dapat menggunakan bahasa Jepang.

Menurut *The Japan Foundation*, “*Can-do*” are sentences describing what the learner “can do” in Japanese. It is useful for objectively grasping the learner’s level of Japanese-language proficiency, and clarifying objectives from that point on. “Minna no Can do Website” is a database of “Can Do” sentences and supports the use of “Can Do” in course design, lesson planning, and teaching material development”. www.japanfoundation.go.jp). Dari penjelasan tersebut, dapat dijelaskan bahwa, “*Can Do*” adalah kalimat yang menggambarkan apa yang dapat dilakukan oleh pembelajar bahasa Jepang, yang berguna untuk melihat kemahiran dan kemampuan pembelajar bahasa Jepang. Situs *web Minna no Can Do* merupakan basis data, di dalamnya adalah database dari kalimat “*Can-Do*” dan mendukung penggunaan “*Can Do*” dalam kurikulum, perencanaan pembelajaran, dan pengembangan materi pembelajaran.”

Melalui *website Minna no Can Do* dapat diketahui apakah mahasiswa dapat menyelesaikan setiap *Can Do* yang diberikan yang dibantu dengan metode *Mind Mapping*. Selanjutnya dengan metode *Mind Mapping* ini dapat diketahui dapat mengetahui sampai di mana level kemampuan berbahasa Jepang mahasiswa

BAB 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Sastra Jepang Universitas Andalas semester IV. Prosedur penelitian ini mencakup beberapa tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan tindakan (planning); (2) tahap pelaksanaan tindakan (acting); (3) tahap pengamatan (observing); dan (4) tahap refleksi (reflecting).

(1) Tahap Perencanaan Tindakan (*planning*)

Tahap perencanaan tindakan ini meliputi beberapa langkah, yaitu: survei awal tentang pembelajaran menulis Sakubun II dengan melakukan analisis nilai menulis mahasiswa serta melakukan pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran; mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran menulis Sakubun II; menganalisis masalah dengan mengacu pada teori-teori yang relevan; mengajukan solusi alternatif berupa penggunaan metode peta pikiran (*mind mapping*)

(2). Tahap pelaksanaan tindakan (*acting*)

Tahap ini dilakukan dengan melaksanakan proses pembelajaran menulis narasi dengan mengoptimalkan penerapan metode *mind mapping*. Setiap tindakan menunjukkan peningkatan indikator yang dirancang dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan tindakan; (2) tahap pelaksanaan tindakan; (3) tahap observasi; dan (4) tahap analisis dan refleksi guna perencanaan siklus berikutnya. Pada tahapan ini, peneliti mengadakan pemantauan apakah tindakan yang telah dilakukan dapat mengatasi masalah yang ada. Selain itu, pemantauan dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang nantinya diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

(3) Tahap observasi dan interpretasi (*observing*)

Tahap ini dilakukan dengan mengamati penerapan metode *mind mapping* pada proses pembelajaran menulis. Langkah ini dilakukan dengan mengamati dan menginterpretasikan kegiatan menulis *mind mapping*. Peneliti bertindak sebagai partisipan pasif yang hanya mengamati dan mencatat proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Setelah itu, peneliti mengolah data untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah dapat mengatasi permasalahan yang ada, juga untuk mengetahui segala kelemahan yang mungkin muncul. Tahap analisis dan refleksi (*reflecting*) dilakukan dengan menganalisis atau mengolah data hasil observasi dan interpretasi untuk mengetahui sejauh tercapaian tujuan yang diinginkan sehingga dapat diketahui apakah penelitian itu berhasil atau tidak dan untuk mengetahui kebaikan dan kelemahan tindakan yang telah dilakukan.

BAB 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai sampai penulisan laporan ini adalah telah terkumpulnya data penelitian. Berdasarkan data penelitian yang terkumpul tersebut kemudian dibuatkan artikel ilmiah yang akan diseminarkan di dalam seminar ICED-QA II 2019.

Kualitas proses pembelajaran keterampilan menulis mahasiswa dapat ditingkatkan dengan penerapan metode peta pikiran (*mind mapping*). Penerapan metode peta pikiran tersebut dilaksanakan melalui kualitas proses pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut diindikatori oleh keaktifan mahasiswa berbeda dengan kondisi awal pembelajaran menulis sebelum diberi tindakan, keaktifan mahasiswa mengalami peningkatan. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme mahasiswa bertanya serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Dari hasil pengamatan, keaktifan mahasiswa diindikasikan mencapai 62 %. Dibandingkan sebelumnya, mahasiswa yang aktif mencapai 20 orang atau sebesar 77%.

Penerapan metode peta pikiran dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran menulis sakubun. Hal ini tampak saat mahasiswa memperhatikan penjelasan yang diberikan mengenai peta pikiran yang dapat diterapkan untuk menulis. Dari hasil pengamatan, diketahui 16 mahasiswa berminat dan termotivasi mengikuti pembelajaran menulis karangan.

Daftar Pustaka

- Buzan, Tony. 2008. *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia
- Deporter, Bobbi, dkk. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa
- Ikhwanuddin, Muhammad Arif, 2013. Penerapan Metode *Mind mapping* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas IV A SD N. Wonosari 02 Semarang. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Hermawati, Sari. 2009. Penerapan Metode Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Salatiga. Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
- Herniwati. Aneros, Noviyanti “Penggunaan Can-Do Level A2 dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jepang dengan Metode Pairs Check”. Barista, Volume 3, Nomor 2, Desember 2016: Vol II No.2: 178-187

Website

<https://jfstandard.jp/cando/top/ja/render.do>

The Japan Foundation (2019, 5 Februari) .JF Standard. Diakses dari
<https://www.jfny.org/language/standard.html>

Lampiran a.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

SAKUBUN II

Kode mata kuliah SJP 218 (2 SKS) Semester IV

Pengampu mata kuliah:

**Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum
Rachmidian Rahayu, M.Hum**



**Program Studi Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Andalas
Padang, Tahun 2019**

LATAR BELAKANG

1. Mata kuliah *Sakubun II* adalah mata kuliah wajib dalam kemampuan berbahasa Jepang.
2. Mata kuliah ini berhubungan dengan kegiatan menulis dalam bahasa Jepang sebagai bentuk pengaplikasian dari mata kuliah *Nihongo Kiso IV*.
3. Setelah mengikuti perkuliahan *Sakubun II*, diharapkan mahasiswa mampu menulis sederhana dengan berbagai macam topik, mahasiswa mampu mengutarakan maksud, pikiran dan perasaan mulai dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks.
4. Metode pembelajaran selama ini dilakukan berdasarkan pendekatan kombinasi TCL-SCL.

B. PERENCANAAN PEMBELAJARAN

1. Deskripsi Singkat Mata Kuliah

Mata kuliah *Sakubun II* merupakan mata kuliah yang berhubungan dengan kemampuan berbahasa, dan dititikberatkan dalam bentuk tulisan.

2. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran *Sakubun II* yaitu melatih mahasiswa menulis sederhana dengan berbagai macam topik dengan mengutarakan maksud, pikiran dan perasaan gagasan, ide serta pengalamannya mulai dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks melalui penerapan kosakata, kanji dan pola-pola kalimat Bahasa Jepang yang telah dipelajari sebelumnya

3. Capaian pembelajaran

Setelah mengikuti perkuliahan *Sakubun II*, diharapkan mahasiswa mampu menulis sederhana dengan berbagai macam topik, mahasiswa mampu mengutarakan maksud, pikiran dan perasaan mulai dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks melalui penerapan kosakata, kanji dan pola-pola kalimat Bahasa Jepang yang telah dipelajari sebelumnya. Capaian lainnya, memiliki kompetensi *softskill* baik *intrapersonal skill* maupun *interpersonal skill* dan nilai-nilai dasar dasar mahasiswa.

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang diterapkan pada mata kuliah *Sakubun II* adalah kombinasi TCL-SCL. TCL dilakukan diawal perkuliahan dengan cara menjelaskan konsep-konsep dasar dan pola-pola kalimat dan selanjutnya pendekatan SCL dilakukan melalui metode *Collaborative Learning* dan *Small Group Discussion*.

7. Evaluasi

Kriteria penilaian yang telah dilakukan selama ini terdiri dari tiga bagian pokok, yaitu:

No.	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1. Penilaian hasil		
a.	UTS	30
b.	UAS	40
2. Penilaian proses		
a.	Dimensi intrapersonal <i>skill</i>	10
b.	Atribut interpersonal <i>softskill</i>	10
c.	Dimensi sikap dan tatanilai	10

	Total	100
--	-------	-----

8. Norma akademik

- a. Kehadiran mahasiswa dalam pembelajaran minimal 75% dari total pertemuan kuliah yang terlaksana.
- b. Kegiatan pembelajaran sesuai jadwal resmi dan jika terjadi perubahan ditetapkan bersama antara dosen dan mahasiswa.
- c. Toleransi keterlambatan 15 menit.
- d. Selama proses pembelajaran berlangsung HP dimatikan.
- e. Pengumpulan tugas ditetapkan sesuai jadwal
- f. Mahasiswa yang berhalangan hadir karena sakit (harus ada keterangan sakit/surat pemberitahuan sakit) dan halangan lainnya harus menghubungi dosen sebelum perkuliahan.
- g. Berpakaian sopan dan bersepatu dalam perkuliahan.
- h. Pakai baju/kameja putih dan celana hitam untuk pria dan rok hitam bagi perempuan pada saat UTS dan UAS.
- i. Kecurangan dalam ujian, nilai mata kuliah yang bersangkutan nol.

9. Bahan, sumber informasi, dan referensi

Tanaka, Yone. 2004. *Minna no Nihongo Shokyuu I*. Suriiee Netwoku: Tokyo.
 -----, 2004. *Minna no Nihongo Shokyuu II*. Suriiee Netwoku: Tokyo.
Minna no Nihongo Shokyuu II-Bunkei Renshuuchou. Suriiee Netwoku: Tokyo.



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI : Bahasa dan Sastra Jepang
FAKULTAS /PPs: Ilmu Budaya
UNIVERSITAS ANDALAS

MATA KULIAH		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Sakubun II		SJP 218	Mata kuliah Wajib	2	4	1-1-2017
OTORISASI		Dosen Pengembang RPS		Dosen Pengembang RPS		Ka Program Studi
		Darni Enzimar Putri,S.S, M.Hum		Rachmidian Rahayu, M.Hum		Lady Diana Yusri, S.S., M.Hum.
Capaian Pembelajaran (CP) Catatan : S : Sikap PP : Pengetahuan KU : Keterampilan Umum KK : Keterampilan Khusus	CP Program Studi					
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri				
	PP3	Mengetahui serta mampu mengkaji isu-isu kebahasaan, sastra dan budaya terkini				
	PP14	Menguasai konsep teoretis penelitian bidang bahasa, sastra dan budaya Jepang serta dapat melakukan penelitian sesuai dengan bidang ilmu.				
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.				
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.				
	KU8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;				
	KK2	menguasai konsep teoritis bidang penelitian secara umum dan konsep teoritis khususnya dibidang bahasa, sastra dan budaya Jepang secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prodesural.				
	KK3	mampu mengambil keputusan yang tepat dan mampu menganalisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.				
	CP Mata Kuliah					
	1	Mahasiswa mampu bertanggung jawab dan memilih alternatif solusi terhadap semua tugas yang diberikan baik secara mandiri maupun kelompok (S9, KK3)				
	2	Mahasiswa menguasai konsep secara teoritis bidang bahasa, sastra dan budaya serta bertanggung jawab menjadi seorang peneliti baik di bidang bahasa, sastra dan budaya (PP3; KK3)				
3	Mahasiswa mampu konsep teoritis yang berhubungan dengan bidang bahasa, sastra dan budaya (PP14)					
Deskripsi Singkat Mata Kuliah		Mata kuliah <i>Sakubun II</i> merupakan mata kuliah yang berhubungan dengan kemampuan berbahasa, dan dititikberatkan dalam bentuk tulisan.				

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Penggunaan Partikel dalam karangan (作文 タクス 13-24) 2. Kosakata dalam bahasa Jepang dalam karangan (作文 タクス 13-24) 3. Tata bahasa untuk membentuk kalimat sederhana dalam karangan (作文 タクス 13-24) 4. Perubahan kata kerja dan kata sifat dalam karangan (作文 タクス 13-24)	
Pustaka	1. <i>Minna no Nihongo Shokyuu II-Bunkei Renshuuchou</i> . Suriiee Netwoku: Tokyo. 2. Minna No Nihongo Kiso II 3. Website Minna no Can Do 4. Website Surie Network	
Media Pembelajaran	Perangkat lunak :	Perangkat keras :
	<i>E book</i>	LCD & Projector
Team Teaching	1. Darni Enzimar Putri,S.S.,M.Hum 2. Rachmidian Rahayu, M.Hum	
Assessment	portofolio, UTS dan UAS	
Mata kuliah Syarat	Sakubun I	

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN MINGGUAN

Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Pokok bahasan	Sub Pokok bahasan	Metode Pembelajaran	Yang dilakukan mahasiswa	Yang dilakukan dosen
1	Mahasiswa mengetahui pokok bahasan, metode pembelajaran, capaian pembelajaran, referensi dan penilaian	RPS dan Kontrak perkuliahan	Pokok bahasan, metode pembelajaran, capaian pembelajaran, referensi dan penilaian	TCL	Mahasiswa mendengar, dan mengunduh RPS	Menjelaskan tentang RPS dan kontrak perkuliahan
2	Mengetahui bentuk pola kalimat N1 といえば、N2 だ。 N は~こと、~ことだ。	作文 タクス13	Perkuliahan dengan materi: ファストフード 文法 「~といえば、~だ。」 「~こと、~ことだ」	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	Menjelaskan pokok bahasan, memancing pertanyaan dari mahasiswa, meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan. Memberi tugas kelompok yaitu perluasan materi.
3	Mengetahui bentuk kalimat transitif dan intransitif dalam bahasa Jepang	作文 タクス14	Perkuliahan dengan materi: 「自動詞、他動詞」の整理	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	Fasilitator. Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.
4	Mengetahui bagaimana pola kalimat 「ばかり」 dalam kalimat serta bagaimana penggunaannya dalam kalimat	作文 タクス15	Perkuliahan dengan materi : 最近の子供	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	Fasilitator. Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum

			文法 「～ばかり・テばかり・タばかり」			kesimpulan.
5	Mengetahui bagaimana pola kalimat 「欲しがる」 dalam kalimat serta bagaimana penggunaannya dalam kalimat	作文 タクス16	Perkuliahan dengan materi: 文法 「～を欲しがる・マスタがる・マスタがらない・～を欲しがっている・マスタがっている」	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	Fasilitator. Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.
6	Mampu mengenal bentuk perbandingan dalam bahasa Jepang serta mengetahui cara menyampaikan ide dalam hal memperbandingkan dua hal atau lebih dalam bahasa Jepang	作文 タクス17	Perkuliahan dengan materi: インターネットの利用 文法 「比較」の整理	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	Fasilitator. Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.
7	Mahasiswa mengetahui bentuk pola kalimat テくる dan テ行く	作文 タクス18	Perkuliahan dengan materi: 文法 「テくる・テ行く」	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	Fasilitator. Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.
8	Capaian pembelajaran sampai bab 18	UTS	UTS	-	Diskusi dan menulis	Membuat soal. Memberi tugas kelompok minggu berikutnya
9	Mahasiswa mengetahui kesalahan dalam penulisan karangan ketika UTS	Review UTS	Review UTS	TCL dan SCL	-	Menjelaskan pokok bahasan, memancing pertanyaan dari

						<p>mahasiswa, meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.</p> <p>Memberi tugas kelompok yaitu perluasan materi.</p>
10	Mengetahui bentuk partikel penghubung kalimat dalam bahasa Jepang serta dapat menggunakannya dalam kalimat.	作文 タクス19	Perkuliahan dengan materi: 連助詞（マス形による文と文の接続。並列や理由を表す）	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	<p>Fasilitator.</p> <p>Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.</p>
11	Mengetahui dan memahami penggunaan pola kalimat もの dan こと dalam bahas Jepang.	作文 タクス20	Perkuliahan dengan materi: 「もの・こと」の整理	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	<p>Fasilitator.</p> <p>Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.</p> <p>Fasilitator.</p>
12	Memahami teks bacaan serta dapat menggunakan pola-pola kalimat yang terdapat dalam teks	作文 タクス21	Perkuliahan dengan materi bacaan: 日本人の発明	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	<p>Fasilitator.</p> <p>Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.</p>
13	Memahami serta mengetahui pola kalimat yang diikuti dengan bentuk ため dalam bahasa Jepang	作文 タクス22	Perkuliahan dengan materi:	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	<p>Fasilitator.</p> <p>Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum</p>

			「～ため（に）」の整理			kesimpulan.
14	Memahami makna serta mengetahui bentuk pola kalimat bahasa Jepang yang menggunakan bentuk ～まま dan うち dalam kalimat bahasa Jepang	作文 タクス23	Perkuliahan dengan materi: - ～まま - テまま - タまま - ～うち	TCL dan SCL	Diskusi dan menulis	Fasilitator. Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.
15	Mengetahui kalimat pasif dalam bahasa Jepang serta dapat memahami makna-makna yang dapat dihasilkan dari bentuk kalimat pasif tersebut	作文 タクス24	Perkuliahan dengan materi: 受身の整理	TCL dan SCL	Presentasi	Fasilitator. Meminta tanggapan dari mahasiswa lain, merangkum kesimpulan.
16	Mahasiswa mampu bekerja mandiri, berpikir kritis dan analitis.	UAS	Bab 19 sampai 24		Ujian tertulis	Membuat soal

Lampiran b

UJIAN AKHIR SEMESTER SAKUBUN II SEMESTER GENAP 2016/2017
PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS ANDALAS

Dosen Pembina : Rachmidian Rahayu, M.Hum
Darni Enzimar Putri, S.S., M. Hum

Hari/Tanggal : Senin/5 Juni 2017
Waktu : 75 menit

名前 :

学生番号 :

I. 正しい答えをえらびなさい (1x11)

1. 佐藤さんはきょうは仕事がなく、(a.暇なそうです b.暇そうです)。
2. ちょっとスーパー (a.で b.へ) 食べ物を買って来ます。
3. きょう、事故 (a.に b.が) あいました。
4. [事務所で] A : Cさんはいますか。
B : あ、たった今うちに (a.帰った b.帰る) ところです。
5. Aさんはきょうは (a.休みだ b.休みの) はずです。
6. 友達の話によると、あのレストランは (a.おいしいそうです b.おいしそうです)。
7. リーさんは手紙をもらって、(a.うれしそうです b.うれしいそうです)。
8. 電気が消えています。だれもない (a.そうです b.ようです)。
9. 山田部長に切符を (a.買っていただきました b.買わせました)。
10. ここに (a.ご b.お) 名前と (a.ご b.お) 住所をお書きください。

II. 「～すぎる・～にくい・～やすい」の文型で作文を書きなさい。 (20)

パダンの生活

III. 「場合は」の文型で文を作ってください (2x5)

1. _____ 場合は、連絡してください。
2. _____ 場合は、すぐ警察に知らせます。
3. _____ 場合は、電話をかけます。
4. _____ 場合は、すぐ火を消してください
5. _____ 場合は、私を呼んでください。

IV. 絵を見て、「ので、のに」で 文を作ってください。 (4x4)

1.



お金がないので、
お金がないのに、

2.



暇
暇
暇

3.



4.



夜11時

V. 絵を見て、「①尊敬表現 ②丁寧形 ③普通形」で作文を書いてください。(4x7)

1)



- ① コーヒーを _____
- ② コーヒーを飲みますか。
- ③ コーヒー (を) 飲む？

2)



- ① パソコンを使ってもよろしいでしょうか。
- ② _____
- ③ _____

3)



- ① _____
- ② 住所を教えてください。
- ③ _____

4)



- ① _____
- ② パーティーの会場を知っていますか。
- ③ _____

V. 絵を見て、使役形（～させます）の文を書いてください。（3x5）



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____